

MELTY BLOOD
Actress Again

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

メルティブラッド アクトレスアゲイン ガイドブック
月刊アルカディア11月号(No.102)付録

MBAA基本操作

何ごともすべては基本操作から始まる。基本操作をしっかり覚え、キャラを自由自在に動かせるようにしよう。

8方向レバー＋5ボタン



Aが弱攻撃、Bが中攻撃、Cが強攻撃となっている。シールドボタンは、押した瞬間から攻撃を受け止められるシールドが出せる。投げはレバーの左右どちらかに入れながら、Aとシールドボタンを同時押しして出せる。

クイックアクションボタンは、各種同時押し入力の操作を1ボタンで出せる。投げや強制開放、避けなどは、こちらで入力する方が簡単だ。

主なシステムを覚えよう

ビートエッジはヒット、ガードを問わず攻撃が相手に当たったときにA→B→Cの順にボタンを押すことで通常技を連続で出す攻撃。さらに、クレセントムーンとハーフムーンでは、C→Aなどの逆の流れも可能（リバースビートと呼ぶ）。なお、ビートエッジ中に使用した技は、再度ビートエッジに使用することはできない。特定の通常技、必殺技はボタン押し続けで性能が変化する。これをブローバックエッジと呼ぶ（略称はBE）。

➡➡で前方向にダッシュ、⬅⬅で後ろ方向にダッシュする。これらは空中でも可能。前者は間合いを一気に詰めやすく、後者は地上なら出始めに無敵時間があるので回避に使える。

ジャンプ中は、再度上方向に入れると2段ジャンプが可能。また、レバー下要素→⬆or⬇と入力するとハイジャンプになる。通常のジャンプより移動距離が長く、接近しやすい。



操作、システムの種類が多く、多彩な動きができるのが『MBAA』の面白さ。操作に慣れて対戦を楽しもう!

スタイルによる基本システムの違い

システム	コマンド	クレセントムーンスタイル	ハーフムーンスタイル	フルムーンスタイル
強制開放	ABC同時押しorレバーニュートラル＋クイックアクション	ゲージが100％以上使用可能、ゲージMAX時はブラッドヒートになる。持続中は時間が止まり、体力は徐々に回復する。	ゲージがたまると自動的に発動。任意で発動はできない。持続中は時間が止まり、体力は急速に回復する。	ゲージMAX時のみ発動可能。ブラッドヒートのみ。持続中は時間が止まらず、体力は一瞬で回復する。
シールド	攻撃に合わせてシールド（ボタン押し続けでゲージを消費して持続シールド。空中可）	持続シールドの時間が長い。攻撃が当たる直前に取れば、取った後に通常技を出すことのできるEXシールドあり。	持続シールドが無い。EXシールドが無く、取った後は自動的に反撃技のシールドカウンターが出る。	持続シールドの時間が短い。EXシールドが無く、取った後は通常技が出せず、必殺技か、⬇⬊➡＋Dのカウンター技のみ出せる。
ビートエッジ	攻撃ボタンをA～Cと順番に押す	威力が低い方向に戻せるリバースビートあり。	リバースビートあり。➡＋A・A・Aで簡易連続技が出せる。	リバースビートが無い。
EXガード	攻撃に合わせてガード	あり。	無し。	あり。
アークドライブ	ゲージMAX時orヒート状態で任意のコマンド＋C	あり。	あり。	あり。
アナザーアークドライブ	ブラッドヒート状態で任意のコマンド＋C	あり。	無し。	あり。
避け	⬇＋AB同時押しor⬇＋クイックアクション（空中可）	あり。	あり。	無し。

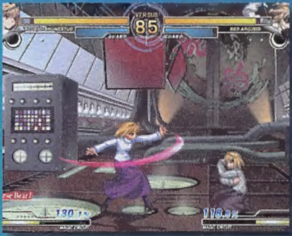
クレセントムーンスタイル

スピード重視のスタイルが特徴のクレセント。基本は前作とほぼ同じで、汎用性の高さが最大の特徴だ!!

スタイルの特徴

- 操作の自由度が高く、扱いやすい
- 無敵時間のある強制開放が便利
- EXシールドによる切り返しが強力
- ゲージがたまりやすい


ゲージが100%以上あれば使える強制開放はクレセントムーンの特権。無敵時間があるので体力回復だけなく、切り返しにも便利。


リバースビートを使った固めは、攻めを継続しやすい。リバースビートをかける場所を変えて相手を惑わそう。


シールドボタンを押しっぱなし、シールドを持続できる。このときは必殺技でのみシールドを取ったときの硬直をキャンセル可能。


サーキットスパークは、やられ中ゲージMAX時にABC同時押しで使用可能。攻撃をくらったら迷わず使いたい。

扱いやすさが最大のウリ

基本的なシステムを前作から引継いでいるため、扱いやすく、汎用性が高いのが最大の特徴。

リバースビートを使って技の硬直を短くする行動や、困ったときの強制開放など、システム面で優れているだけでなく、キャラごとの通常技も全体的に扱いやすいものが多い。

特にほかのスタイルに比べ優れているのがゲージのシステム。前述のようにゲージが100%以上あれば、ある程度任意のタイミングで強制開放が使えるだけでなく、ゲージの最大値が300%のため、ストックできる量が多いのが特徴。ゲージの最大値が同じフルムーンスタイルに比べゲージもたまりやすいので、EX技もガンガン使うことができる。

スピードとゲージを生かした柔軟な立ち回りができるぞ!


ゲージMAX時にEX技を使うとゲージが一定量減少するが、ゲージMAXの時間が終了しても……、


その後、さらに200%ゲージが残る! さらに攻めることも可能なので、ゲージMAX時は惜しまずEX技を使おう!

優れたシールド

もう一つのクレセントムーンの特権は、EXシールドと「持続シールド」を使い分けられること。

EXシールドは相手の攻撃がヒットする直前にシールドを押すことで使用可能で、成功時はその硬直中に通常技を出すことが可能。そのまま通常技始動の連続技に移行できるぞ。


EXシールドに成功すれば相手は一瞬動きを停止するため……、


攻撃が確定する。空中カウンターヒット時は、地上に落下する前に追撃だ。



フルムーンスタイル

リバースビートが無く、ゲージためが可能と、今までのメルブラの常識から離れた個性的なスタイルだ!

スタイルの特徴

- ●ABC同時押しでゲージためが可能
- ●シールドカウンター使用可能
- ●リバースビートは無いが、必殺技が強め
- ●ゲージMAX時に特殊なキャンセル可能



ゲージためは便利だが、スキが大きめ。吹き飛ばした後など、できるだけ相手と距離が遠いときに使おう。



ほかのスタイルに比べて、前作とは通常技ががらりと変わっているキャラが多く、↘+Cが空中連続技のつなぎに重宝する。



リバースビートが無い代わりに、使い勝手のいい必殺技が多い。強力な飛び道具や、突進技がそろっている。



クレセントムーン同様に、攻撃を当たる直前でガードすれば硬直を少し短くできるEXガードが使用可能。防御時にうまく使おう。

クセは強いが、ポテンシャルも高い

やはり、フルムーンスタイルの最大の特徴といえばリバースビートが無いことだろう。これにより技のスキが軽減しにくく、技をガードされたときなどに攻めの継続がほかと同様の方法ではできない。

これをカバーするためには、「ビートエッジ→キャンセル必殺技」という流れや、スキの少ない特殊技につないでいく必要がある。

その分、各キャラの必殺技には強力なものが多い。それを理解してキャンセルで使う技を考えよう。

ゲージは任意にためることが可能で、最大値は300。MAX終了時のゲージの残量は100%になる。

また、ゲージMAX時には、技がヒットしたときに強制開放で技の硬直をキャンセルできる。強烈な連続技を決めることができるぞ!



ゲージMAX時に何かしらの技がヒットしたときに、素早くABC同時押しで技を出せば……、



行動をキャンセルして強制開放できる。なお、このキャンセル時はゲージがヒート状態になることを覚えておこう。

持続シールドから反撃

フルムーンスタイルは、シールドの持続が可能で、そこから↓↘→+Dでシールドカウンターが出せる。基本的な性能はハーフムーンスタイル同様で、相手が浮いて空中で受け身が取れないので追撃可能だ。

反撃重視の発生の早い必殺技と、使い分けると効果的だろう。



持続シールドのおかげで、相手の攻撃に合わせやすい。



シールドに成功したら素早くコマンドを入れて反撃を決めよう。



ハーフムーンスタイル

一部の操作が簡略化され、お手軽感のあるスタイルだが、ほかのスタイルには無い独自の強みも多い。

スタイルの特徴

- ●自動開放はスキが無い
- ●オートスパークのおかげでリスク軽減可能
- ●シールド成功時に自動で反撃
- ●クレセントムーン同様リバースビートあり



持続シールドこそ無いものの、シールドから自動で技が出るため、相手の攻撃を受けることに集中できるぞ。



自動開放は攻めを継続しつつ体力を回復できるので、思いのほか便利だ。切り返しには別の方法を使おう。



ヒート時に相手の攻撃を受けると自動でサーキットスパークが出る。ダメージを最小限に抑えやすいぞ。



➡+A·A·Aはヒット時に追撃可能。ビートエッジ中に出したり、ビートエッジに移行、キャンセル可能技などがある。

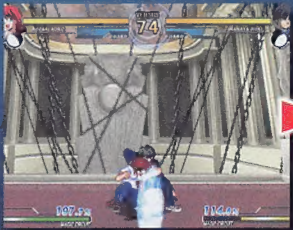
簡略化されただけでない、独自の特権を知ろう

ハーフムーンスタイルは、基本的には簡略化された各種システムによるお手軽さが最大のウリではある。しかし、注目すべき点は多い。

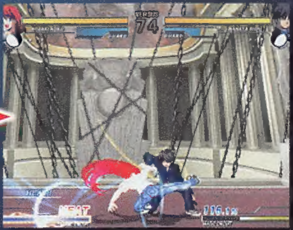
まず、クレセントムーン同様リバースビートがある点。連続技や地上での固めがやりやすいのも同じ。

自動開放は、任意に発動できない弱点はあるものの、スキが無いため体力を回復しやすいのが特徴。

ゲージの最大値が200%しかないのも、考え方によっては強みにもなる。なぜなら、「200%たまるごとに自動開放orオートスパークが発動する」ということでもあるからだ。攻めてゲージをためれば、こまめに発動してくれる。その分、ヒート終了時は必ずゲージが0%になるという欠点もある。どうせ無くなるのだからヒート時は惜しまずゲージを使いたい。



自動開放は、発動時のモーションが無いため、たとえばビートエッジの途中でゲージがMAX(200%)になったとしても……、



そのまま通常技が出せる。このまま攻めたとき、相手に切り返されてもオートスパークが出るため気にせず行動できる。

オートシールドカウンター

シールド成功時は、自動で反撃する「オートシールドカウンター」が発生する。ヒットすると、相手は浮き、空中で受け身が取れない状態になる。

落ちてくるところにしっかり連続技を決めれば、そこそこのダメージを稼ぐことができる。相手の攻撃が単調なときは狙ってみるといい。



オートシールドカウンターは、空中でも自動で出るため……、



ヒット時は着地して地上技から連続技を決め、ダメージを稼げる。



盾の騎士

リーズバイフェ

銃盾・ガマリエルを武器とするリーズバイフェは、全体的に技の硬直が大きいがリーチと判定に優れている。性能のいい通常技で固めてからガードを崩していこう。

基本戦術

スタイル共通の➡＋B、立ちC、しゃがみCは前進しつつ攻撃するので固めに使いやすい。ハーフとフルの立ちBは打点が高めでリーチが長いので、ジャンプ防止に重宝する。フルのしゃがみBは強力な対空技になり、クレセントとハーフのしゃがみBはリーチが長い。ジャンプ攻撃はスタイル共通でジャンプCが下に強く、ジャンプ中➡＋Cは壁バウンドを誘発。ハーフとフルのジャンプBは横に長い。



リーチの長い通常技で固めて相手が動きたくなったところに……、

技を当てていくのが基本方針。フルの➡＋Cは、固めに特に有効。



中段攻撃で崩せ!!

クレセントのBE➡＋C（壁バウンド）、ハーフのCリスト・スタッカート（ダウン）、フルのBE➡＋C（壁バウンド）とCリスト・スタッカート（のけぞり）は中段攻撃。連係に交ぜよう。



Aリスト・スタッカートはヒット時にジャンプキャンセルが掛かる。連続技の中継や、連係に使いやすい。Bは壁バウンドを誘発する。



リスト・モーデントは攻撃判定が出る前はスーパーアーマー判定。スキは大きいが、空中ガード不能で、ヒット時はダウンを奪える。



パイル・アルカートは威力が大きい上にヒット時に確定のダウンを奪える。フルの連続技はこのEX版で締めていこう。

Crescent		Full		Half	
リスト・ピッツィカート	⬇⬊➡＋攻撃ボタン	パイル・アルカート	⬇⬊➡＋攻撃ボタン	リスト・ピッツィカート	⬇⬊➡＋攻撃ボタン
ブレス・カンティーノ	➡⬇⬊＋攻撃ボタン	ブレス・アーフタクト	➡⬇⬊＋攻撃ボタン	ブレス・カンティーノ	➡⬇⬊＋攻撃ボタン
リスト・スタッカート	⬇⬋⬅＋攻撃ボタン	リスト・スタッカート	⬇⬋⬅＋攻撃ボタン	リスト・スタッカート	⬇⬋⬅＋攻撃ボタン
――	――	――	――	リスト・モーデント	➡⬊⬇⬋⬅＋攻撃ボタン

転生無限者
ロア

電撃を使った必殺技が目立つロアだが、見た目以上に各技は扱いにくい。必殺技を生かせるように、しっかりと通常技の使い分けをしていこう。



基本戦術

立ちorしゃがみB、C攻撃は、どのスタイルでも起点になる。ここから連係や、キャンセルを掛けて必殺技につなごう。

数秘紋・蛇の巣は入力で設置（最大3個）、再度入力で地上版は上方向、空中版は横方向に雷を落とす。雷針はスキが少なめの射程のある飛び道具。のらりくらりと立ち回り、設置のチャンスを狙おう。

瞬雷は突進技。スキが大きいので多用は禁物。雷針・砌は斜め下方向に雷を放つ。スキが少ないのでハーフの主力技。EXは多段になり、固めや連続技に使える。

秘雷針は一定距離に、頭上から雷を落とす。ガードさせれば反撃されないので気軽に出しやすい数少ない技。砕き昇雷はヒット時にダウンを奪える。

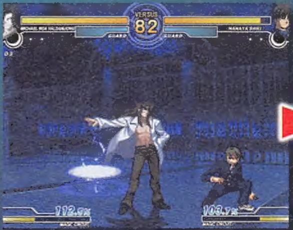


スキの大きい技が多いロア。通常技の性能を覚えてから、必殺技を使おう。



各種ダッシュがカギ!?

ロアのダッシュ、空中ダッシュは初速、速度共に速く、よく伸びる。飛び道具だけにこだわらず、強気のダッシュ攻撃と投げ、低空空中ダッシュCでの奇襲も狙っていこう。



クレセントは↓↓＋AorBで雷をストック可能。キャラ顔下にある数値が9になれば相手に雷を落とせる（Aで1、Bで3増える）。



↓↓＋Cはストックが0のときは手前だけだが、9あれば相手をサーチして落雷できる。また、Aは押し続けでストックが増えていく。



画面端のA秘雷針を使った固めは強力。通常技を交ぜて的を絞られないように。地上ヒット時は追撃が狙え、空中ヒット時はダウンを奪える。

Crescent		Full		Half	
雷針	↓↘→＋攻撃ボタン	送り火拿	↓↘→＋攻撃ボタン	瞬雷	↓↘→＋攻撃ボタン
昇雷	→↓↘＋攻撃ボタン	砕き昇雷	→↓↘＋攻撃ボタン	昇雷	→↓↘＋攻撃ボタン
数秘紋・蛇の巣	↓↙←＋攻撃ボタン	秘雷針	↓↙←＋攻撃ボタン	雷針・砌	↓↙←＋攻撃ボタン
――	――	――	――	――	――



シオン

通常技にクセはあるものの、ガード崩しに便利な中段攻撃の→+B、連続技に使いやすい技の数々は今回も健在だ。

クレセントムーンには特殊技のジャンプ中↓+Cが追加された。持続が長い上に、下方向に強いので跳び込みに使うと有効だ。EX威嚇射撃は全弾を前方に放つ。

ハーフムーンはしゃがみCがスライディングになった。そこからは、もちろん空中連続技に移行可能。なお、クレセントムーン、ハーフムーンともに前作の浮かせ技の↘+Bが↘+Cに変更されているのを覚えておこう。

フルムーンは大幅に技が変化する。特に立ちCはリーチに優れ、ヒット時にAまたはBのエーテライト・グランドが連続ヒットする。連続技に重宝する技だ。↘+Cでスライディングが出せる。トランスファーライドはB、Cが立ち状態を投げる移動投げだ。



シグマライザーは跳弾。特殊な軌道で跳ぶ。ホローポイントは前方に銃を撃つぞ。



フルムーンのBエーテライト・グランドは、ヒット時相手を浮かせて追撃可能だ。

Crescent		Full		Half	
威嚇射撃	↓↘→+攻撃ボタン	ホローポイント	↓↘→+攻撃ボタン	シグマライザー	↓↘→+攻撃ボタン
エーテライト・エア	→↓↘+攻撃ボタン	エーテライト・エア	→↓↘+攻撃ボタン	エーテライト・エア	→↓↘+攻撃ボタン
エーテライト・グランド	↓↙←+攻撃ボタン	エーテライト・グランド	↓↙←+攻撃ボタン	エーテライト・グランド	↓↙←+攻撃ボタン
カッティング・シンク	←↓↙+攻撃ボタン	トランスファーライド	↓↓+攻撃ボタン	カッティング・シンク	←↓↙+攻撃ボタン

Crescent		Full		Half	
テラーニュース（ライ）	↓↘→+攻撃ボタン	ビジー・バグ	↓↘→+攻撃ボタン	テラーニュース（ライ）	↓↘→+攻撃ボタン
テラーニュース（マリス）	→↓↘+攻撃ボタン	テラーニュース（マリス）	→↓↘+攻撃ボタン	テラーニュース（マリス）	→↓↘+攻撃ボタン
レプリカント・コンダクター（オシリス）	↓↙←+攻撃ボタン	エーテライト・スラスト	↓↙←+攻撃ボタン	レプリカント・コンダクター（オシリス）	↓↙←+攻撃ボタン
レプリカント・コンダクター（イシス）	←↓↙+攻撃ボタン	チェイン・レター	↓↓+攻撃ボタン	——	——



吸血鬼シオン

接近戦を得意とするキャラだけに、突進技や中段技が優秀なものが多い。また、通常技の使い勝手がいいのも魅力だ。

近距離戦に持ち込み、投げと打撃で攻め崩す闘い方がウリの吸血鬼シオン。猛威を振るった中段の→+Bは無くなり、新たに→+Cで中段が出せるようになった。ハーフムーンの立ちB、クレセントムーンとフルムーンの←+Bは対空攻撃として非常に強力な技なので、相手の跳び込みに対して使っていけるだろう。

フルムーンで使用可能なチェインレターは、ボタンにより発生させる場所を変えられる飛び道具。ヒット時は相手を引き寄せることができるので、地上けん制として有効な技だろう。エーテライト・スラストは横に突進しながら攻撃する技。ヒット時はジャンプキャンセルが可能なので、連続技のパーツとして優秀だ。



フルムーンとハーフムーンで出せる→+Bは、BEで上方向に強力な相殺判定が発生する。



フルムーンのビジー・バグは中段技な上、追撃もできる突進技。崩し手段として優秀だ。



アルクェイド

多彩な技が追加され、移動技まで手に入れたアルクェイド。逃げ、攻めどちらのスタイルでも闘えるぞ。

ハーフムーンのこっちこっち!は、素早い移動技。Aは少し前に移動し、Bは少し移動距離が伸びる、Cで出すと移動時に攻撃判定が出て、相手をつかんで反対に投げる技に変わる。さらに空中で←↓↙＋Cで出すと後ろに移動し、技後も動ける。

クレセントムーンは↓↙←＋AとCで従来のせーのっ!が出るが、Bからは派生技が出せる。追加Aで前に素早く移動し、追加Bで上に飛ぶ膝蹴りを、追加Cで立ちCに派生できる。連係に織り交ぜていきたい。

フルムーンは↓↓＋攻撃が空中では出せなくなったが、Bで出すと最後にたたき落としてダウンを奪えるようになった。また、→＋Cで飛び掛かりつつ殴る中段攻撃が追加された。



ハーフムーンのBなにやってるの…!は、斜め上を引っかく。けん制に使えそうだ。



どうだっ!は、攻撃判定が広めの技。中距離でのけん制に使えそうな技だ。

Crescent		Full		Half	
邪魔よ!	↓↘→＋攻撃ボタン	どうだっ!	↓↘→＋攻撃ボタン	邪魔よ!	↓↘→＋攻撃ボタン
なにやってるの…!	→↓↘＋攻撃ボタン	なにやってるの…!	→↓↘＋攻撃ボタン	なにやってるの…!	→↓↘＋攻撃ボタン
せーのっ!	↓↙←＋攻撃ボタン	せーのっ!	↓↙←＋攻撃ボタン	せーのっ!	↓↙←＋攻撃ボタン
うるさい!（飛べっ!）	↓↓＋攻撃ボタン	こっちこっち!	←↓↙＋攻撃ボタン	こっちこっち!	←↓↙＋攻撃ボタン

Crescent		Full		Half	
アルトネーゲル	↓↘→＋攻撃ボタン	ハイスヴァッサー	↓↘→＋攻撃ボタン	バッケンローダー	↓↘→＋攻撃ボタン
ヴァイス・カッツェ	→↓↘＋攻撃ボタン	ヴァイス・カッツェ	→↓↘＋攻撃ボタン	ブリッツ・カッツェ	→↓↘＋攻撃ボタン
アルトシューレ	↓↙←＋攻撃ボタン	アルトシューレ	↓↙←＋攻撃ボタン	アルトシューレ	↓↙←＋攻撃ボタン
――	――	――	――	フォル・モーント	↓↓＋攻撃ボタン



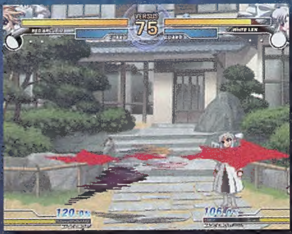
暴走アルクェイド

圧倒的な空中戦能力の高さがウリの暴走アルクェイド。本作では移動技が充実しているぞ。

クレセントムーンは空中で↓↓＋攻撃で、飛び道具が出せるようになった（ハーフムーンは地上も可）。→↘↓↙←＋Cは、ゲージを150%使い、端付近まで届く飛び道具を出す。

フルムーンは↓↘→＋攻撃で前作のネーゲルのような攻撃。追加入力をすることによって最大3段まで出せる。→↘↓↙←＋Cではゲージを100%消費するが、確定でダウンを奪える突進技を取得。

ハーフムーンはブリッツ・カッツェで前方に瞬間移動しつつ攻撃できるようになった。さらに→↘↓↙←＋攻撃では前方に瞬間移動し、ヒットすれば画面端まで相手を吹き飛ばす。また、全スタイルに←↓↙＋攻撃で、後方に瞬間移動ができるぞ。



ブリッツカッツェは、間合いを詰めつつ攻撃。ヒット時はジャンプキャンセルが可能。



ハーフムーンの→↘↓↙←＋攻撃は、ゲージを150%使う。攻め継続に取り入れる?



遠野秋葉

飛び道具が追加され、立ち回りが強化された。特にフルムーンは飛び道具主体で闘っていくキャラになりそうだ。

クレセントムーン時は→↘↓↙←＋攻撃ボタンでコマンド投げが出せる。

ハーフムーンの空中↓↘→＋Aは空中に攻撃判定を出す技になった。コマンド入力後、攻撃判定が出るまで遅い技なので、起き攻めや暴れつぶしに役立ちそうだ。

フルムーンは通常技が一新された。どれもリーチが短めだが、飛び道具系の必殺技に優れている。月を睨むは、炎の柱を出し、ボタンを押し続けることによりタメることが可能。ボタンを離すと攻撃判定が発生する。獣を掃うは、炎が地面を這いながら相手に攻撃する技。遠距離でのけん制で有効になるだろう。なお、ハーフムーンとフルムーンはジャンプ中↓＋Cが中段ではない。



フルムーンの月を睨むは目の前に攻撃を発生させる。連係や早め対空に使えそうだ。



ハーフムーンの鳥を手折るは「小さくジャンプして鳥を落とす」を出す。暴れつぶしに使える。

Crescent		Full		Half	
鳥を落とす	↓↘→＋攻撃ボタン	鳥を落とす	↓↘→＋攻撃ボタン	鳥を手折る	↓↘→＋攻撃ボタン
赫訳・紅葉	→↓↘＋攻撃ボタン	赫訳・紅葉	→↓↘＋攻撃ボタン	赫訳・紅葉	→↓↘＋攻撃ボタン
月を穿つ	↓↙←＋攻撃ボタン	獣を掃う	↓↙←＋攻撃ボタン	月を穿つ	↓↙←＋攻撃ボタン
獣を焦がす	↓↓＋攻撃ボタン	月を睨む	↓↓＋攻撃ボタン	獣を窮める	↓↓＋攻撃ボタン

Crescent		Full		Half	
鳥を落とす	↓↘→＋攻撃ボタン	赫訳・緋斑	↓↘→＋攻撃ボタン	鳥を手折る	↓↘→＋攻撃ボタン
赫訳・紅葉	→↓↘＋攻撃ボタン	赫訳・紅葉	→↓↘＋攻撃ボタン	赫訳・紅葉	→↓↘＋攻撃ボタン
月を穿つ	↓↙←＋攻撃ボタン	月を穿つ	↓↙←＋攻撃ボタン	月を穿つ	↓↙←＋攻撃ボタン
獣を焦がす	↓↓＋攻撃ボタン	赫訳・誘凪	↓↓＋攻撃ボタン	獣を窮める	↓↓＋攻撃ボタン



赤主秋葉

時間差で攻撃できる技を入手し、さらにテクニカルになった。スタイルによって起き攻めを変えていこう。

月を穿つはBEにすると射程が伸びるようになった。ハーフムーンは↓↓＋攻撃で獣を焦がすを設置できるが、設置したときにすぐ発動する形に変化した。EXだと3段技になるようになった。クレセントムーンだと設置後すぐ発動せず、空中でも発動できるようになった。

フルムーンは↓↘→＋攻撃で鳥を落とすが無くなり、遠野秋葉と同じ鳥を手折るを出すに変わっている。空中では月を睨むと同じ技になり、Aが下に判定を出しつつ前にジャンプし、Bが下に攻撃を出しつつ後ろにジャンプ、Cが下に攻撃を出しつつ上にジャンプする。Bは技後に空中ダッシュとジャンプが可能。なお、A赫訳・紅葉は壁バウンドをする技になった。



空中赫訳・緋斑は発生するまで遅いが、時間差で攻めることができそうだ。

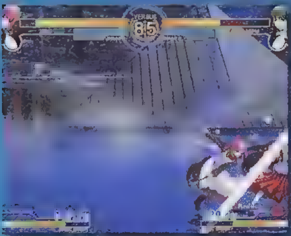


アークドライブは画面端までは届かないものの、発生が早くコンボに組み込める。

フルムーンではフライパンやハシゴで上方向に攻撃する、天井に危険ですが対空攻撃として優秀。相手の跳び込みに対して早めに出せば打ち勝ちやすい。カウンター時は地上技で拾って空中連続技に持ち込もう。

B版のおかけくださいは椅子が前進し、相手を押していく性能を持っている。しかし、相手が椅子に攻撃するとこちらに帰ってくる。C版は相殺判定が2回発生するので、状況に応じて使い分けができそうだ。

ハーフムーンは基本的な性能はほぼクレセントムーンと同じだが、クレセントムーンでは使用できないがんばりました。を最大4個まで設置できるので、椅子を盾にした戦法が強力になりそうだ。



[illegible]追加入力することでダウンを奪える!ハーフムーンは自動で出る!



ハーフムーンでは椅子が4個まで置けるので、立ち回りでこんな状況になることも。



翡翠

クセの強い技が多い翡翠は、フルムーンに対空技も追加された。設置技が異なるので、スタイル選びが重要となりそうだ。

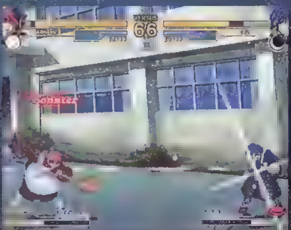
Crescent		Full		Half	
[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン
[illegible]	→↓↘＋攻撃ボタン	天井に危険です	→↓↘＋攻撃ボタン	[illegible]	→↓↘＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]ですよ	↓↙←＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	おかけください	↓↓＋攻撃ボタン	がんばりました。	↓↓＋攻撃ボタン

Crescent		Full		Half	
[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン
[illegible]ミサイル	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	お掃除です!	→↓↘＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	[illegible]ミサイル	↓↙←＋攻撃ボタン
アンバーコロシアム・アッパー	→↘↓↙←＋C	アンバーコロシアム・アッパー	→↘↓↙←＋C	[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン

クレセントムーンは、しゃがみBと[illegible]Cと、動作の後半部分の打撃が再度ボタンを押すと発生する追加入力方式に変更された。さらに、→＋Cという特殊技が追加、ヒット時にダウンを奪える。必殺技でのみキャンセル可。アンバーコロシアム・アッパーは、相手が落ちてくるギリギリで追加入力のボタンを押そう。

ハーフムーンは、早めの対空に使えるお掃除です!と、対戦に潤いを。の設置が強力なスタイルだ。BとEX版の爆弾は攻撃で弾けるぞ。

フルムーンは、↓↘→＋攻撃ボタンで飛び道具を撃てる。Aは横、Bは斜め上に攻撃できる。BEで射程が伸びるのが特徴。また、↓↙←＋攻撃ボタンで当て身技だ。



フルムーンの当て身後の攻撃は画面端まで届く上に、飛び道具も取ることができる。



ハーフムーンは爆弾を弾いて相手をけん制。複数設置できればかなりのプレッシャーか!?



琥珀

ダウンさせた後に設置技～起き攻めは健在。フルムーンは使いやすい飛び道具と当て身技に注目!



メカヒスイ

飛び道具が多めなメカヒスイ。多彩な飛び道具や設置技で優位な間合いが維持しやすいぞ。

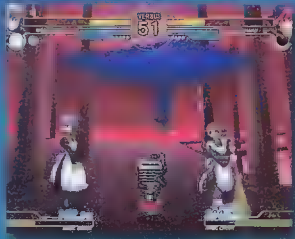
クレセントムーンの電磁ネットワイヤー・TYPEシーのB版は前作と違い、空中の相手をつかむ技になった。ダウンを奪えるので起き攻めできる。

ハーフムーンは各種B攻撃のリーチが大幅に長くなった。バレルアーム・ブリットは手から飛び道具を放つ。Aでドリルを、Bで鉄拳を、EX版でトゲつきの鉄球を前方に向かって発射する。画面上に攻撃を複数出せるので、遠距離でのけん制や固めに使いやすい。

フルムーンのスイープ（アサルト）はマシンガンで攻撃する技。Aは画面ズーム時の半分程度までの射程でスキは小さく、Bは画面端まで届く。EXはガード不能だが、どれもしゃがんでいる相手には当たらない。



S.O.Sはメカヒスイを呼ぶ技。Aで地上、Bで空中から現れる。EXのオプションは見物だ。



謎の機械を設置する技。画像はA版で毒ガスのようなものを噴射して攻撃する。

Crescent		Full		Half	
レーザー	↓↘→＋攻撃ボタン	スイープ（アサルト）	↓↘→＋攻撃ボタン	バレルアーム・ブリット	↓↘→＋攻撃ボタン
電磁ネットワイヤー・TYPEシー	→↓↘＋攻撃ボタン	フィンガーブリット	→↓↘＋攻撃ボタン	ロングレンジ・電磁ショック	→↓↘＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	S.O.S	→↘↓↙←＋攻撃ボタン

Crescent		Full		Half	
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	姉妹の絆・風雲編	↓↙←＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↓＋D	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↓＋D
	——	姉妹の絆・誕生編	↓↓＋D	——	——



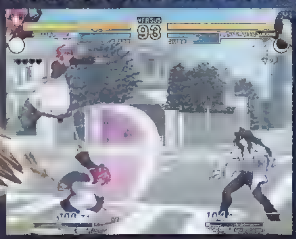
翡翠&琥珀

単体時の新技が追加されているので各キャラの紹介をチェック。フルムーン時はハートマークの管理が重要!

クレセントムーンは概ね前作と同じと思っていい。ただ、それぞれ単体時の新技が使用できるので、ますはそれを覚えておこう。

ハーフムーンは、姉妹の絆・風雲編、基本編をCで出すと、3段技が出る。ヒット時は相手が浮き、さらに追撃で空中連続技が狙えるぞ。リーチは短めなので相手と近いときに使うといいだろう。

フルムーンは、技使用時に体力ゲージ下のハートマークが減少し、0になるとしばらく姉妹の絆が使えなくなる。ハートは↓↘→＋Dで回復することができる。姉妹の絆・予告編は、移動後にさらにボタンを押すと技が出るぞ。Aで前、Bで後ろに移動し、Cでジャンプする。



今回は姉妹の絆風雲編、基本編、予告編は空中で使用できる。より変則的になった。



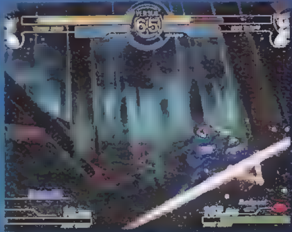
フルムーン使用時の↓↘→＋Dは、満タンまでハートマークが回復するぞ。

ハーフムーンは必殺技や通常技がほぼクレセントムーンと同じ性能だが、空中ダッシュが真横に進む上、素早いので崩しに特化している。また、◆＋Cはタメることにより中段攻撃となる。リバースビートも可能なので、崩し手段として優秀だ。

フルムーンの切り札そのさんは前[illegible]。ガードされても反撃されないため、けん制や固めで使っていけるだろう。突発的にでる蹴りは相手にヒットさせたときのみ再行動が可能な技。リバースビートが無く、連続技に乏しいフルムーンでは貴重な連続技パーツとして重宝する。しゃがみCからキャンセルで出し、ジャンプC～着地再度ジャンプ攻撃で拾っていこう。



[illegible]



[illegible]中段攻撃になるぞ。



遠野志貴

強力な必殺技は少ないが、それを補えるだけの通常技がそろっている。フェイント技も追加され、攻めが強化された。

Crescent		Full		Half	
切り札そのいち	↓↘→＋攻撃ボタン	切り札そのさん	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン
自分でもよくわからない蹴り	→↓↘＋攻撃ボタン	自発的にでる蹴り	→↓↘＋攻撃ボタン	自分でもよくわからない蹴り	→↓↘＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン
本気の構え	↓↓＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン

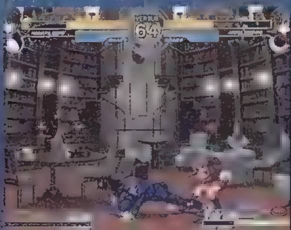
Crescent		Full		Half	
[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	閃鞘・四辻	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン
閃走・六兎	→↓↘＋攻撃ボタン	閃走・六兎	→↓↘＋攻撃ボタン	閃走・六兎	→↓↘＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋A	[illegible]	↓↙←＋A	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン

[illegible]スタイルの大きな違いは閃走・六兎にある。クレセントムーンでは[illegible]投げ技に派生し、ダウンを奪える。

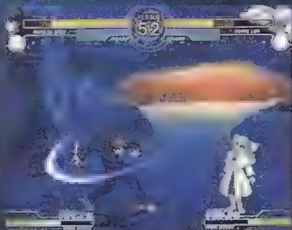
フルムーンでは六兎をAで出した場合は追加入力で急降下、Bで出した場合は追加で[illegible]可能な蹴り技が出る。後者はコンボ時に重宝しそうだ。

ハーフムーンのEX版は相手の背後に七夜の分身が出現し、自身と挟み撃ちで六兎を繰り出す技に変化している。遠距離でも分身は相手の背後に出現するので、大きなスキに差し込めそうな技だ。

閃走・一鹿は、横方向に跳び蹴りを出す技。閃鞘・四辻は連続入力で派生技が出せるぞ。



ハーフムーンとフルムーンのしゃがみAが下段攻撃になった!! 地味だが大きな変更だ。



閃鞘・四辻の2段目。3段目は確定のダウンを奪える技なのでコンボに使いやすい。



七夜志貴

遠野志貴と同じく、扱いやすい通常技を持つ七夜志貴。アクセントには各種必殺技を加えていこう。



ネロ・カオス

各種混沌を撒きつつ、相手を迎撃したり打撃と投げを迫る基本戦術は変わらず。出せる混沌を把握しよう。

フルムーンはEX爬虫形で空中ガード不能の巨大なワニが出せる。また、→↘↓↙← ＋Cで出掛かりを攻撃されても弾が消えない細かい混沌の塊（ゲージ100%使用）を、未熟卵は画面の下を駆け回る混沌が出せる。

ハーフムーンでは、待望のダッシュを手に入れた。ダッシュから投げやしゃがみAを迫ることができるぞ。

→↘↓↙← ＋Cでは相手をサーチしつつ、最大で4回攻撃してくれる[illegible]（ゲージ100%消費）が、[illegible]＋攻撃では[illegible]で前進する[illegible]が出現。

なお、ハーフムーンとフルムーンでは↘＋Cで上方向を攻撃する牛が出せる。[illegible]



未熟卵は画面下を移動しつつ相手を攻撃。自分がダメージをくらうと消えるので要注意！



[illegible]

Crescent		Full		Half	
[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン
[illegible]	←↓↙＋攻撃ボタン	[illegible]	←↓↙＋攻撃ボタン	[illegible]	←↓↙＋攻撃ボタン
	――		――		――

Crescent		Full		Half	
バッドニュース（ライ）	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	バッドニュース（ライ）	↓↘→＋攻撃ボタン
バッドニュース（マリス）	→↓↘＋攻撃ボタン	[illegible]	→↓↘＋攻撃ボタン	バッドニュース（マリス）	→↓↘＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン
クリーチャーチャンネル	←↓↙＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	クリーチャーチャンネル	←↓↙＋攻撃ボタン



ワラキアの夜

機動力の高いワラキアの夜は、さらに移動系の行動が充実。二択を常に迫れるフルムーンは研究の価値あり。

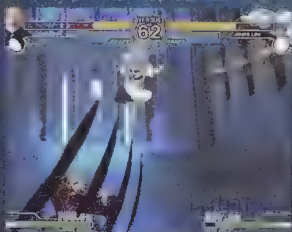
クレセントムーンはバッドニュース（ライ）とレプリカント[illegible]（イド）が空中で出せるようになった。さらに空中↓↓＋攻撃で軌道の違う空中ダッシュが出せる上、このダッシュは違うボタンに派生できる。

フルムーンはクリーチャーチャンネル（コンタリフト）が特徴的。Aは一度跳ねてから突進、Bでは一直線に突進。EXは数度画面上を[illegible]。[illegible]出せる。さらにダッシュが[illegible]浮くので、[illegible]と着地技で二択を簡単に迫れる。

なお、クレセントムーンとフルムーンのBE→＋Cは中段攻撃だ。



EXコンタリフトは、無敵状態で画面を縦横無尽に飛び回る必殺技。



ハーフムーンのマリスはしゃがんだ状態で上方に攻撃。飛び込みはこれで迎撃だ！

ハーフムーンとフルムーンで使用できる↓↘→＋攻撃は跳び蹴りを繰り出す技。Aは上方向に強く、Bは横方向に強い。ヒットさせると壁バウンドし、さらに追撃を入れることも可能だ。せんしゅうらくは、上に飛び跳ねて降り際に肘で攻撃する技。中段だが発生は遅め。空中の相手にヒットさせると相手がバウンドし、ジャンプキャンセルができるため連続技に使いやすい。

フルムーンのれんかんたいは、三段目が追加入力となり任意のタイミングで出すことが可能となった。ヒット時にはジャンプキャンセルが可能だ。またCしんきゃくは小さくジャンプしてから繰り出すようになっているので対応されにくい。



立ちCはジャンプキャンセルやリバースビートが可能に（ハーフムーン以外はBEで中段になる）。



フルムーンで使える→＋C。リーチが長く連続技に組み込みやすい。



有間都古

八極拳（？）で闘う有間都古は、通常技のリーチは短めだが、必殺技の突進力と判定の強さで補おう。

Crescent		Full		Half	
[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	→↓↘＋攻撃ボタン	れんかんたい	→↓↘＋攻撃ボタン
れんかんたい	→↓↘＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	せんしゅうらく	←↓↙＋攻撃ボタン	せんしゅうらく	←↓↙＋攻撃ボタン
しんきゃく	↓↓＋攻撃ボタン	しんきゃく	↓↓＋攻撃ボタン	しんきゃく	↓↓＋攻撃ボタン

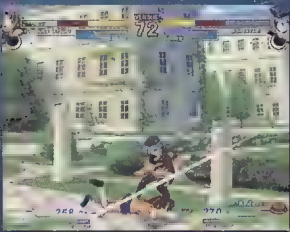
Crescent		Full		Half	
見果てぬユメを掴むさっちんアーム	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン
届かないユメを追うさっちんアーム	→↓↘＋攻撃ボタン	届かないユメを追うさっちんアーム	→↓↘＋攻撃ボタン	届かないユメを追うさっちんアーム	→↓↘＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン
掴んだものを落とすさっちんダンク	←↓↙＋攻撃ボタン	近づかないでっ!	↓↓＋攻撃ボタン	近づかないでっ!	↓↓＋攻撃ボタン

B届かないユメを追うさっちんアームは、ハーフムーンのみダウンを奪う。連続技の構成を大きく変えていこう。

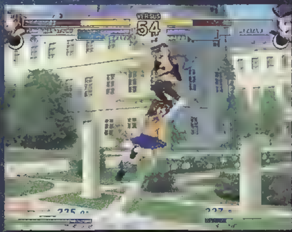
ダッシュで空回るさっちんアームは、前方に移動してから相手をつかむ技。Aは連係からの暴れつぶしに使え、Bは移動距離が長くなり発生も遅くなるが、ガード不能となるためガードを崩すのに使える（フルムーンはボタン押し続けで中断できる）。

近づかないでっ!は地面を殴り、その衝撃波で攻撃する技。上に攻撃判定は無いが多少離れた相手にも届く。BはAより硬直が増えるが、リーチが伸びる。中距離のけん制に使おう。

ハーフムーンとフルムーンの立ちCは少し前進しつつ斜め上方向を殴るので、連係や早めの対空に使おう。



全スタイルにある↘＋Cはスライディング。リーチが長くダウンを奪える。



掴んだものを落とすさっちんダンクは、さつきの本領発揮となる起き攻めにいける。



弓塚さつき

ダウンを奪える必殺技が多めな弓塚さつき。起き攻めは、空中（バック）ダッシュCと、しゃがみCの二択を仕掛けていこう。



シエル

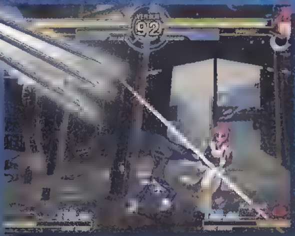
どのスタイルでも黒鍵投げは使いやすく、けん制として便利。ガラリと変わったフルムーンには要注目だ!

クレセントムーンは、[illegible]Aの打点が低くなった。また、A黒鍵投げがBE可能に。ヒット時は相手が長くのけぞり追撃可能。距離が近ければ立ちC・Cから連続ヒットする。

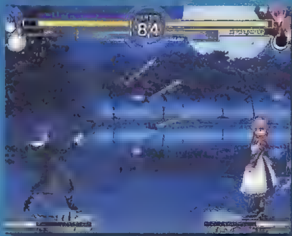
ハーフムーンは、新技の→↘↓↙←＋攻撃ボタンの技が特徴的。Aで前[illegible]

[illegible]だ。奇襲に使おう。

フルムーンは、鋭いパンチを繰り出す必殺技を習得。Aで出すとヒッ[illegible]チの長い下段なので、起点に使[illegible]



[illegible]



[illegible]

Crescent		Full		Half	
[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋A	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン
[illegible]	→↓↘＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋BorC	[illegible]	→↓↘＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	→↓↘＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↓＋攻撃ボタン

Crescent		Full		Half	
[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン	フレイムスノウ	↓↘→＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↘→＋攻撃ボタン
ロンドン・ロンド	→↓↘＋攻撃ボタン	ロンドン・ロンド	→↓↘＋攻撃ボタン	ロンドン・ロンド	→↓↘＋攻撃ボタン
[illegible]	↓↙←＋AorB	[illegible]	↓↙←＋攻撃ボタン	[illegible]	↓↙←＋AorB
[illegible]	←↓↙＋攻撃ボタン		——	[illegible]	←↓↙＋攻撃ボタン



レン

ハーフムーンでワープが追加されて中央の起き攻めがかなり強力になったレン。連係が面白くなりそうだ!

マジック・ザ・ボウはワープ技。Aでその場、Bで少し前方、Cで上から出現する。[illegible]の下段攻撃になっている。

フレイムスノウは弾速が遅めで射程に限りがある飛び道具。セントエルモは飛び道具を跳ね返す鏡を設置する。相手がやられ状態で触れると[illegible]つつ、鏡が移動していく。[illegible]方向は、地上A、空中A[illegible]前方、地上Bが上方向、空中EXが後方、空中Bが下方向へと進む。

フルムーンのロンドン・ロンドはフィ[illegible]なっている(AとBは空中ガード不能)。



相手をほんろうできるワープを習得。ボタンによって出てくる位置が変わるぞ。



飛び道具を跳ね返せる鏡を設置する。追加入力で移動し、攻撃判定が出現する。



蒼崎青子

蒼崎青子は近～遠距離まで、距離ごとに必殺技を使い分けることによって、多彩な攻めが展開できるぞ。

一度のジャンプで3段ジャンプと2回空中ダッシュができる蒼崎青子。

ハーフムーンの↓↙←＋攻撃は地を這う飛び道具。弾速はAが遅く、Bが速い。EX版は多段技となり、ヒットさせると一定時間相手のゲージを使えなくさせる「サーキットブレイク」効果を持つ。

アーティラリ・スターマインは斜め上に球を設置する技。ボタンをホールドすることで維持でき、ボタンを離すと攻撃判定が発生する。維持したままの状態で再度コマンド入力をすると球から斜め下に向かって攻撃が発生する。連係や奇襲に使えそうだ。青子ムーンサルトは対空に使い、Aはカウンターを、Bは空中ガード不能なので、空中ガードを狙おう。



←＋CはBE対応技となり、最大タメ時のみ中段となったので注意。



マジックドロウは端まで届く飛び道具。弾速が速く、遠距離なら気軽に撃てるぞ。

Crescent		Full		Half	
ブロウニング・スターマイン	↓↘→＋攻撃ボタン	マジックドロウ	↓↘→＋攻撃ボタン	ブロウニング・スターマイン	↓↘→＋攻撃ボタン
蹴り飛ばすわよー	→↓↘＋攻撃ボタン	青子ムーンサルト	→↓↘＋攻撃ボタン	蹴り飛ばすわよー	→↓↘＋攻撃ボタン
フローティング・スターマイン	↓↙←＋攻撃ボタン	フローティング・スターマイン	↓↙←＋攻撃ボタン	ブレイジング・スターマイン	↓↓＋攻撃ボタン
ブレイジング・スターマイン	↓↓＋攻撃ボタン	アーティラリ・スターマイン	←↓↙＋攻撃ボタン	ブロウニング・スターボゥ	→↘↓↙←＋攻撃ボタン



軋間紅摩

打撃と投げでのごり押しは変わらず。細かくスタイルで技が異なるので、自分に合ったものを探そう。

Crescent		Full		Half	
布薩掌	↓↘→＋攻撃ボタン	三定慧	↓↘→＋攻撃ボタン	三定慧	↓↘→＋攻撃ボタン
二定彗	→↓↘＋攻撃ボタン	因陀羅網	→↓↘＋攻撃ボタン	二定彗	→↓↘＋攻撃ボタン
圧壊	↓↙←＋攻撃ボタン	圧壊	↓↙←＋攻撃ボタン	圧壊	↓↙←＋攻撃ボタン
兜神	↓↓＋攻撃ボタン	兜神	↓↓＋攻撃ボタン	兜神	↓↓＋攻撃ボタン

クレセントムーンでは、しゃがみBが対空に使えなくなったが、待望の空中連続技ができるようになった。布薩掌はA→B→C→Cとコマンド＋ボタンで追加入力ができる（途中を飛ばして、A→Cなども可能）。

フルムーンでは←↓↙＋攻撃で前作の兜神のフェイントが出せる。攻撃判定は無いようだ。空中で↓↙←＋攻撃は、斜め下に突進しながら蹴りを放つ。Aは技後にそのまま着地するが、Bなら技後跳ねて空中で動けるぞ。EXだとヒット時に相手を地面にたたき付ける。因陀羅網は地上の相手には打撃、空中の相手には投げに変化する対空投げに変化した。

相手が地上に居ようが空中に居ようが投げまくってやろう。



空中で軌道を変えることができるので、相手の対空攻撃をずらすのに使えそうだ。



クレセントムーンの→＋Cは中段攻撃。技後にビートエッジやキャンセルが可能だ。



白レン

フルムーンは設置技が強力になった。クレセントムーンも飛び道具が追加されているので、どのスタイルも魅力がある。

フルムーンのフルール・フリーズ・ムシュワーフは氷を設置する技。これを盾にすれば攻守ともに非常にやりやすい。スノウ・ピラーで弾速の速い氷の氷柱を飛ばせる。Aは画面端まで届かないがBなら届くので、設置技と一緒にどんどん使っていこう! ワルツ・ワーズは、レンのロンドン・ロンドに似た突進技だ。



クレセントムーンのBEジャンプ↓＋Cは、斜め下方向への飛び道具。けん制に重宝する。

ハーフムーンのディヤモンド・ランベルゼは跳び上がりつつ蹴り上げる技。Aは無敵は無いがスキは少なめ。Bで出すと無敵が付いているので切り返しに使えるが、かなり上まで飛ぶのでガードされたら危険だ。また、ハーフムーンはダッシュが一定距離を進むタイプではないので、ダッシュから攻め込むのが簡単になっている。



EXフルール・フリーズ・ムシュワーフは、無敵かつ必ず攻撃判定が発生するので強力だ。

Crescent		Full		Half	
フルール・フリーズ・クルールー	↓↘→＋攻撃ボタン	スノウ・ピラー	↓↘→＋攻撃ボタン	フルール・フリーズ・クルールー	↓↘→＋攻撃ボタン
スワン・レイク	→↓↘＋攻撃ボタン	ワルツ・ワーズ	→↓↘＋攻撃ボタン	スワン・レイク	→↓↘＋攻撃ボタン
スノウバレット	↓↙←＋攻撃ボタン	フルール・フリーズ・ムシュワーフ	↓↙←＋攻撃ボタン	ディヤモンド・ランベルゼ	↓↙←＋攻撃ボタン
ネージュ・ブラン	←↓↙＋攻撃ボタン	ビルエット・ワーズ	↓↓＋攻撃ボタン	ナーサリーライム	→↘↓↙←＋攻撃ボタン

なぜなにMBAA出張版

KZA　始まったね。『MBAA』が！
age　うむ、やる気がみなぎってきたわい。攻略チームはメンバーが変わったので、紹介するよ！
ゆきのせ　ども、ゆきのせです。キャラ選びに困りそうな今作ですが、もちろん今回も秋葉でがんばっていきたいですね！
いるす　メルブラ勢では「老人」に足を踏み入れたいるすです 。



扱いやすい新キャラ、リーズバイフェ。これから始める人にもオススメのキャラだ。

フラン　ども、久し振りにメルブラ攻略で復活しました。
白　白レンが一層可愛くなったので、担当になりました！　よろしくお願いします。
KZA　さて、ズバリ触った第一印象はどんな感じ？
ゆきのせ　スタイルで全くの別キャラに変化しますね……。
いるす　実質3倍ですからね。



クセの強いロアは、玄人好みのキャラか。使いこなすまでは多大な修練が必要そうだ。

フラン　前とは完全に別ゲーになりましたね。立ち回り全然違うし。
白　やることは増えたね。
age　新キャラは使いやすいキャラと、やりがいのあるキャラのタイプがはっきりしていていいね。
KZA　スタイルは強制開放の差がやっぱり大きいですね。クレセントに分があるところからどう変わるか。
age　まずはいろいろ試してみよう！



スタイルは試合ごとに選べる。一つにこだわらず、技、システムの違いを見てみよう。

MBAA対戦セオリー

メルブラ独特の読み合いを覚えて、スムーズに対戦へチャレンジしよう。空中での攻防を理解することが上達の秘けつだ。

最重要!!　空中戦を覚えよう!

本作はステージが広く、空中でできる行動の幅が広い。地上の動きよりも、空中での攻防が重要になる。

まずはレバー下要素→↑or↗で出せるハイジャンプを覚えよう。飛距離が長い上、前方のみ2段ハイジャンプが出せるようになったので、画面端からでも一瞬で近付くことができる。本作は飛び道具が強いので、特に重要になるぞ。

相手の空中からの接近に対しては、「あらかじめ判定を置いておく」ジャンプ攻撃で迎撃したい。攻撃の空振り時にはスキが生じるので、相手の動きをよく見てから出していこう。

空中ガードは硬直が短く、攻撃がつぶされそうなときなど、様子見に重宝するが、空中投げには弱い。



ジャンプからはさらに2段ハイジャンプができる。この距離からもジャンプ攻撃が届く。遠距離からは、これで近付くことを覚えよう。



空中戦で判定や発生で負けそうなときは、空中ガードが無難。空中ガードした後は発生の早い技を出したり、2段ジャンプで逃げよう。



空中投げは発生が早く、空中ガードに対して強い。空振り時のスキは大きいが、成功率は勝率へ直結する。要練習!!

テクニック:シールドの使い方

シールドボタンを入力することで、1フレーム目から攻撃を受け止められるシールドが出せる。スタイルによって仕様が多少異なるが、守勢から一気に切り返しが狙える重要なシステムだ。

迎撃することが困難なジャンプ攻撃や、不利な状況で成功させれば一気に形勢を逆転できるので、攻撃が読めたときに使っていこう。

相手の飛び道具にシールドを合わせていけば、ゲージをためることができるので、遠距離戦でも頭に入れておこう。

便利なシールドだが、空振り時のスキは大きい。さらに硬直は被カウンター扱いなので、多用は禁物。また、立ちorしゃがみの片方のシールドでしか取れない技が多いので覚えておこう。



強力なシールドだが、相手に見切られてしまうと……。

硬直は被カウンター扱い。手痛い反撃を受けてしまう。

テクニック:ガードの崩し方

本作のガードを固めている相手を崩す手段は、起き攻め、ジャンプ攻撃をガードさせた後、リバースビート後など、有利な状況を作ってから投げや中段攻撃が主流だ。

崩しの手段は見切られにくいものが多いが、「こちらの動きを見ないでレバーを入れっぱなしにしたジャンプ」で回避されたり、「シールドや暴れ」で対抗されやすいのでしっかりと対策を立てておこう。

ジャンプに対しては、「一瞬遅らせてから上方向に攻撃判定が強い攻撃を出す」といい。有利な状況でダッシュから攻撃を出せば、ちょうどジャンプしたところに引っ掛けやすい。シールドや暴れに対しては、「様子見をしてシールドの空振りを誘う」か、「攻撃を少し遅らせて暴れをつぶす」暴れをつぶそう。



しゃがみAなどで固めた後、投げに行くと見せ掛けて……。

ジャンプで逃げる相手を、ダッシュからの立ちAなどで迎撃。



月刊アルカディア11月号(No.102)付録
メルティブラッド アクトレスアゲイン ガイドブック(非売品)
発行所:株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
TEL:0570-060-555(代表)
Printed in JAPAN　凸版印刷